Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

Философский факультет

**УТВЕРЖДАЮ**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**(подпись)**

**«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Наименование дисциплины:**

Межфакультетский курс «Конструирование виртуальных миров: игра, фантастика, футурология, нейросеть»

**Уровень высшего образования:**

***Бакалавриат, магистратура, специалитет***

*(бакалавриат или магистратура)*

Форма обучения:

ОЧНАЯ

Язык обучения:

**Русский**

Автор(ы) программы:

**Сегал А.П., Костикова А.А., Спартак С.А., Киселев М.С., Курбанов А.Р., Ханова П.А.**

Рабочая программа рассмотрена и одобрена

на заседании кафедры философии языка и коммуникации

философского факультета

Москва 2024

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с самостоятельно установленным МГУ образовательным стандартом (ОС МГУ) для реализуемых основных профессиональных образовательных программ высшего образования (бакалавриата и магистратуры, реализуемых последовательно по схеме интегрированной подготовки; специалитета; магистратуры)

# Аннотация к дисциплине

Дисциплина «Конструирование виртуальных миров: игра, фантастика, футурология, нейросеть» представляет собой подробное системное описание процесса конструирования виртуальных (в том числе – игровых) миров. Такие миры представляют собой модели возможных процессов реального мира. Философия как форма рефлексирующего моделирования в состоянии интегрировать в единое поле проблемы искусственного интеллекта, виртуальной реальности, игрового и неигрового пространства, проективного применения игровых технологий (движков, вероятностных моделей и т.п.).

В предлагаемом курсе слушателям будет показана последовательность построения виртуального мира с одновременной рефлексивной оценкой: почему и зачем используются те или иные инструменты, как можно и как нельзя выстраивать виртуальную вселенную, в каких случаях цивилизация, или виртуальный этнос будет развиваться, а в каких – нет.

Курс строится на живом диалоге с приглашенными спикерами – специалистами в различных областях науки и практики.

# Входные требования для освоения дисциплины

отсутствуют

# Место дисциплины в структуре основной образовательной программы (ООП)

Дисциплина является межфакультетским курсом, относится к вариативной части.

# Планируемые результаты обучения по дисциплине

|  |  |
| --- | --- |
| **Формируемые компетенции** | **Планируемые результаты обучения** |
| **На уровне магистратуры:** способен использовать философские категории и концепции при решении социальных и профессиональных задач;  **В том числе на уровне бакалавриата:** способен применять философские категории, анализировать философские тексты и учитывать философские проблемы при решении социальных и профессиональных задач **(УК-2)**. | **ЗНАТЬ:** основные историко-философские концепции деятельности, цели и средства, специфику современного социального и философского дискурса, казусы и кейсы, позволяющие судить о специфике человеческой деятельности как целесообразной и целеполагающей; содержание современных философских дискуссий в указанной области.  **УМЕТЬ:** формулировать основные философские проблемы, исходя из специфики понимания человеческого существа как целеполагающего и субъектного, использовать основные положения и категории философии для анализа социальных тенденций и решения междисциплинарных задач; определять теоретико-методологическую базу исследования на основе актуальных концепций, теорий, моделей и подходов.  **ВЛАДЕТЬ:** философской методологией, приемами ведения дискуссий. |

# Форма обучения – очная.

# Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетную единицу

* Аудиторная нагрузка – 24 академических часа лекций.
* Самостоятельная работа студента – 12 академических часов.
* Форма промежуточной аттестации – зачет

# Содержание и структура дисциплины

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Разделы и темы** | **Лекции**  **(ак. ч.)** | **Самостоятельная работа (ак. ч.)** | **Аттестация** |
| **Раздел I. Виртуальность в философском контексте** | | **4** | **2** |  |
| **1** | Тема 1. Проектирование и конструирование как процесс целесообразной деятельности. | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **2** | Тема 2. Виртуальная реальность как пространство проектирования и конструирования | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **Раздел II. Анализ возможных миров, алгоритмы их проектирования и построения.** | | **6** | **3** |  |
| **3** | Тема 3. Космогония | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **4** | Тема 4. Эволюционные процессы | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **5** | Тема 5. Антропосоциогенез | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **Раздел III. Функциональные модели виртуального мира** | | **8** | **4** |  |
| **6** | Тема 6. Пространство и время | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **7** | Тема 7. Рефлексивная модель мира | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **8** | Тема 8. Языковая модель мира | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **9** | Тема 9. Субъективная картина виртуального мира | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **Раздел IV. Праксеологический аспект виртуального мира** | | **6** | **3** |  |
| **10** | Тема 10. Литературные, игровые и неигровые модели виртуальной реальности | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **11** | Тема 11. Философия игры. Геймификация коммуникации | 2 | 1 | Текущий контроль |
| **12** | Тема 12. Подведение итогов | 2 | 1 | Зачет |
| **Итого** | | **24** | **12** |  |

# Программа дисциплины

# Раздел I. Виртуальность в философском контексте

## Тема 1. Проектирование и конструирование как процесс целесообразной деятельности.

Содержание и цели курса. Основные понятия курса. Степень и характер разработанности темы. Междисциплинарный характер исследований виртуальных пространств.

Целеполагание и целедостижение. Проектирование, моделирование и конструирование. Прототип и модель. Социальное проектирование и социальное конструирование – концепции и практика. Субъект и объект социального проектирования и конструирования.

## Тема 2. Виртуальная реальность как пространство проектирования и конструирования

История термина. Классическое и современное понимание виртуальной реальности. Виртуальность у Фомы Аквинского как соотнесение духовных миров. Виртуальность в классической механике 17 века как поле мысленного математического эксперимента. Виртуальная реальность как «комплекс идей»и «комбинация ощущений» (Беркли), «пучок закономерных связанных реакций» (Мах) и как «свежий взгляд» на реальный мир (Дж. Ланир). Виртуальная реальность в современной философии и футурологии (С.Лем). Процессуальный характер виртуальной реальности. Поле игры, «образ будущего», модель и проект как формы виртуальной реальности. Эпистемологическая и психологическая проблематика виртуальной реальности, проблема субъекта и объекта в соотнесении с виртуальной и/или дополненной реальностью.

# Раздел II. Анализ возможных миров, алгоритмы их проектирования и построения.

## Тема 3. Космогония

Космогония и космология виртуального (игрового) мира. Мироустройство: декомпозиция и синтез, описание окружающей реальности и воссоздание правдоподобных моделей. Геология, гидрология и география. Полезные ископаемые и геологические платформы. Формирование условий жизнепригодности проектируемого мира.

## Тема 4. Эволюционные процессы

Абиогенез и эволюция в виртуальном мире. Теории зарождения жизни и их применимость при проектировании виртуальных миров. Возможные формы жизни. Альтернативные (небелковые) формы. Растительный и животный мир. Альтернативные варианты эволюции земной флоры и фауны.

## Тема 5. Антропосоциогенез

Живые разумные существа, населяющие виртуальный мир – гоминиды и гуманоиды. Расы и этносы. Первобытные формы общества и методы их исследования и описания. Родо-племенные отношения, зарождение магии, пралогические мыслительные формы, зарождение речевой коммуникации.

# Раздел III. Функциональные модели виртуального мира.

## Тема 6. Пространство и время

Объективные основания функционирования виртуального мира. Влияние глобальных законов виртуальной вселенной на мир, героев и персонажей. Управление пространством и временем сформированной виртуальной (игровой) реальности, взаимозависимости, парадоксы, внесение корректив. Нелинейность времени, иллюзорность пространства, истории прошлого, стазис настоящего, цели и амбиции будущего. Ускорение истории. Кто подчиняется, а кто нет (и в какой степени) общим правилам времени и пространства виртуальной (игровой) вселенной. Проблема обратимости времени и «кротовых нор».

## Тема 7. Рефлексивная модель мира

Культура и мифология как отражение виртуального мира. История, религия, наука, фольклор и иные типы пассивного и активного взаимодействия с окружающим миром. Кто такой герой и чем он отличается от остальных населяющих мир существ. Большие и малые сообщества: целеполагание, мотивация, этнометодология.

## Тема 8. Языковая модель мира

Знак, символ, слово. Основы философской семиотики. Семантика и прагматика. «Фиксирование смыслов», «уплотнение реальности» посредством языка. Этимология через историю мира и его жителей. Влияние языковых архетипов на культуру и общества. Типы повествования: мифы, эпос, сказки, художественная литература. Креатив и нарратив. Философия фантастики. Языки описания виртуальных миров.

## Тема 9. Субъективная картина виртуального мира

Одновременность и множественность. Множественность, сложностность и полисубъектные (мультиагентные) модели. Значение сенсорного интерфейса как «портала» в виртуальный мир. Синхрония и диахрония событий в воображении автора. Множество событий и историй, происходящих в виртуальном мире и подчиненных разнообразным наборам правил, в том числе неучтенных. Изменение взаимосвязи событий во времени и пространстве. Управление моделями, смыслами, приоритетами, шаблонами правил.

# Раздел IV. Праксеологический аспект виртуального мира

## Тема 10. Литературные, игровые и неигровые модели виртуальной реальности

Цели конструирования виртуальных миров – игровая, проективная и прогностическая. Виртуальная модель прошлого: альтернативная (контрфактическая) история и исторический нарратив. Модели будущего как виртуальная реальность: «образ будущего», прогноз, предвидение, план и проект. Инструментарий моделирования: концепт, нарратив, схема, модель, образец. Глобальные процессы и структуры, общества и цивилизации виртуального мира, их особенности и взаимодействия. Идеальный стазис и динамика взаимодействий.

## Тема 11. Философия игры. Геймификация коммуникации.

История теории и философии игр. Современная культура и коммуникация как игровые. Геймификация социальных процессов. Геймификация образовательных программ. Конструктор как игрок и как создатель. Проблема самосознания участника.

Коммуникация как игра. Ролевое моделирование коммуникации. Прогнозирование и анализ коммуникационных реакций. Форсайт и фантастический контент. Утопии и антиутопии. Философия утопического сознания. Модальные логики и современность.

## Тема 12. Подведение итогов

Общее подведение итогов, ответы на вопросы аудитории. Не вошедшие в курс примеры и данные. Рассмотрение дополнительной темы, предложенной участниками. Презентация разработок команд. Ответы на вопросы. Завершение курса.

# Форма промежуточной аттестации и фонд оценочных средств:

***9.1. Формы и оценка текущего контроля***

Важнейшей задачей текущего контроля является проверка знания и понимания ключевых понятий и концепций. В ходе семинаров обсуждаются отрывки из источников и исследовательской литературы. Преподаватель в диалоге помогает студентам структурировать прочитанный материал, связать его с темами, которые были разобраны на прошлых занятиях.

В целях эффективного контроля текущей успеваемости ведется рейтинг, который еженедельно обновляется на странице в облаке, доступной студентам. Ключевым элементом рейтинга является контроль посещаемости и активности работы на занятиях.

# 9*.2.* *Форма и оценка промежуточной аттестации*

Аттестация проводится в форме **зачета на основании рейтинга (См. п.9.1.)**. По итогам общего рейтинга. Студенты, посетившие не менее 2/3 занятий, вправе выбрать следующие формы оценивания своей работы:

- Эссе-презентация курса;

- Концепт («питч») собственной модели виртуальной реальности;

- Выступление с презентацией на занятии;

- Разработка модели виртуальной реальности в команде.

# Типовые задания и иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения

***Примерные задания текущей аттестации***

* Описать зону обитаемости для выбранного типа виртуального мира
* Описать эволюционную картину выбранного виртуального мира
* Описать систему мифологии обитателей выбранного виртуального мира

# *Примерный список вопросов промежуточной аттестации*

1. Основные подходы к симуляции реальности, исторические предпосылки их возникновения и представление в различных трансдисциплинарных гипотезах.
2. Способы моделирования (конструирования) виртуальной реальности, практические методы и подходы.
3. Системы мира, представления о восприятии реальности в науке, философии и религии.
4. Герой в мире, история, мифология, типы героев и методики их внедрения в виртуальную симуляцию. Герой и участник виртуального процесса.
5. Группы субъектов и объектов в виртуальном мире, практические способы использования языка и нарративных методик для установления взаимопонимания («раппорта») с восприятием субъекта, включенного в виртуальную/дополненную реальность.
6. Пространство и время в симуляции, автор и континуум, примеры оригинального использования основных теорий в данной области.
7. Системы в виртуальном мире, установка шаблонов и работа с ними, общие правила функционирования симуляции.
8. Объекты интеллектуальной собственности, авторское и смешанные права и их приложение к виртуальным симуляциям.
9. Кибернетика как одна из ключевых дисциплин с точки зрения управления системами симуляции виртуальной реальности.
10. Приложение философии, антропологии, кибернетики, семиотики и лингвистики в дисциплине, общий анализ.
11. Тренды развития симуляции виртуальной реальности с точки зрения концепции, технических решений и практического применения.
12. Методы применения симуляций виртуальной реальности в гуманитарных сферах, науке, образовании и в иных не-развлекательных целях.

***Ситуационные кейс-задания***

* Мир на основе кремнийорганики – основные характеристики обитателей
* Мир на основе азотистых соединений – основные характеристики обитателей
* Сказочный мир – выбор базовых критериев и характеристики обитателей

**7.3. Описание критериев и шкал оценивания**

Описание критериев оценивания выполнения задания

|  |  |
| --- | --- |
| Показатель | Баллы |
| Студент выполняет менее 50% задания | 0-20 |
| Задание студент выполняет все или большей частью, есть отдельные неточности, способен при направляющих вопросах исправить допущенные неточности | 21-32 |
| Задание выполнено студентом правильно, самостоятельно в полном объеме | 33-40 |

***Шкала оценивания сформированности компетенций***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень сформированности компетенции | Баллы | Оценка |
| Недостаточный | Менее 20 | незачет |
| Базовый | 20-26 | незачет |
| Высокий (повышенный) | 27-32 | зачет |
| Продвинутый (повышенный) | 33-40 | зачет |

# Ресурсное обеспечение:

***8.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы***

**Энциклопедические издания и словари**

1. Философская энциклопедия: В 5 тт./ Под ред. Ф.В. Константинова. М: Изд-во: Советская энциклопедия. 1960-1970. URL: https://platona.net/load/knigi\_po\_filosofii/slovari\_ehnciklopedii/filosofskaja\_ehnciklopedija\_pod\_red\_f\_v\_konstantinova\_tom\_1/23-1-0-1284
2. Новая философская энциклопедия: В 4 тт. /Под редакцией В. С. Стёпина. М.: Мысль. 2001. URL: https://rus-philosophical-enc.slovaronline.com/
3. Encyclopedia of Philosophy, ed. Donald M. Borchert, 2006.
4. Routledge Encyclopedia of Philosophy, 1998.

**Основная учебная литература**

1. Миронов В. В. Философия с иллюстрациями (12 переиздание). — РГ- Пресс Москва, 2020. — 432 с.
2. История философии. Под ред. Васильева В.В., Кротова А.А., Бугая Д.В. М., 2014.
3. Гальперин П.Я. Лекции по психологии. М.: Высшая школа, 2002. – 400 с

**Дополнительная учебная литература**

**Статьи**

1. Боас Ф. Развитие народных сказок и мифов // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. — 2014. — № 1 (41). — С. 29–34.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. СПб.: Питер, 2001. С. 56–79.
3. Гарфинкель Гарольд. Что такое этнометодология? // Социологическое обозрение. Т. 11. № 3. 2012. – С. 144-154.   
   URL: https://sociologica.hse.ru/data/2013/01/17/1302903565/11\_3\_13.pdf
4. Костикова А. А. Фантастика как предмет междисциплинарных и трансдисциплинарных исследований // Вестник Московского университета. Серия 9: Филология. — 2020. — т. 4. — с. 151–153.
5. Крейг Роберт Т Теория коммуникаций как область знания // Оптимальные коммуникации (OK), 29 октября 2010. URL: <http://jarki.ru/wpress/2010/10/29/1338/>
6. Лепский В. Е. Экономическая кибернетика саморазвивающихся сред (кибернетика третьего порядка) // Управленческие науки. 2015. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ekonomicheskaya-kibernetika-samorazvivayuschihsya-sred-kibernetika-tretiego-poryadka (дата обращения: 25.01.2021).
7. Лихачев Д. С. О национальном характере русских   
   (Расширенный текст выступления в телевизионной передаче “Философские беседы”.) // Вопросы философии. — 1990. — № 4. — С. 3—6.
8. Лихачев Д.С. Концептосфера русского языка // Русская словесность: от теории словесности к структуре текста: антол. / Ин-т народов России [и др.]. — М., 1997. — С. 280–287.
9. Миронов В., Сокулер З. Тоска по истинному бытию в дигитальной культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. №1. С. 3-22.
10. Московичи С. Социальное представление: исторический взгляд. // Психологический журнал. – 1995. – Том 16. №1.
11. Сегал А. П. Будущее и прошлое в зеркале здравого смысла // Вестник Московской международной высшей школы бизнеса (МИРБИС). 2018. № 1 (13). С. 72-78. URL: <https://cs.journal-mirbis.ru/-/EN9hh51kkBTftZmEr797fQ/sv/document/11/b0/32/521295/288/72-78.pdf?1521810997>
12. Сегал А. П. Золотой век и Железная гвардия: к 30-й годовщине смерти Мирчи Элиаде // Логос. — 2017. — Т. 27, № 4 (119). — С. 179–192. URL: http://logosjournal.ru/arch/96/119\_10.pdf
13. Сегал А.П. «Образ будущего» или виртуальная реальность? О пространстве формирования личности // Профессиональное образование в современном мире. 2017. Т. 7, № 4. С. 1380–1387. URL: <https://profed.nsau.edu.ru/jour/article/view/393/392>
14. Сегал А.П. «Цифра» и «цифровое общество» как симулякры XXI века (о терминологической строгости при описании процессов коммуникации) // Профессиональное образование в современном мире. 2019. Т. 9, № 3. С. 2898–2908. URL: <https://profed.nsau.edu.ru/jour/article/view/587/568>
15. Сегал А. П. Кто меняет меняющийся мир? О субъектах и агентах стратегических коммуникаций. // Искусственные общества. – 2019. – T. 14. – Выпуск 3. URL: https://artsoc.jes.su/s207751800006883-0-1/ (дата обращения: 11.01.2021). URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800006883-0-1/>
16. Сегал А.П. Гумбольдтовская реформа школы как образец социальной стратегии (опыт ретроспективного проектного анализа) // Профессиональное образование в современном мире. 2020. Т. 10, № 1. С. 3409 – 3417. URL: <https://profed.nsau.edu.ru/jour/article/view/644/623>
17. Сегал А. П. Проблематика социального проектирования в свете обыденных представлений об историческом (социальном) времени // Искусственные общества. – 2020. – T. 15. – Выпуск 3. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800010977-3-1/>
18. Савченко А. В. , Сегал А. П. Виртуальная реальность - онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. – 2020. – T. 15. – Выпуск 4. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800012841-4-1/>
19. Хабермас Ю. Понятие индивидуальности. // Вопросы философии. – 1989. – № 2. – С. 35-40.
20. Эльконинова Л., Эльконин Б.Д. Знаковое опосредование, волшебная сказка и субъектность действия. //Вестник МГУ. Серия «Психология». – 1993. – Ж. 2. – С. 62-70.
21. Big data: a loop or a challenge for human morality: mapping russian tradition in philosophy and methodology / A. Kostikova, A. Segal, G. Sorina, S. Spartak // Russian Journal of Communication. — 2017. — Vol. 9, no. 3. — P. 252–262. URL: https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19409419.2017.1376533

**Книги**

1. Lupoff R.A.. Edgar Rice Burroughs: Master of Adventure (1965). https://search.rsl.ru/ru/record/01003029457
2. Аристотель. Политика / Сочинения в 4-х томах. – М., Мысль, 1983. Т.4.
3. Барбрук Р. Интернет-революция — М.: «Ад Маргинем Пресс», 2015
4. Барт Р. Мифологии. Mythologies. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2000. – 320 с.
5. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. М.: Academia, 2004 .- 944 с.
6. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. ‑ 2-е изд . – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.
7. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М.: Медиум, 1995. – 336 с.
8. Боас Ф. Ум первобытного человека.– URSS, 2011. – 153 с.
9. Гальперин П.Я. Лекции по психологии. М.: Высшая школа, 2002. – 400 с
10. Гоффман И. Представление себя другим в повседневной жизни — М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2000. — 304 с.
11. Гумбольдт В. Язык и философия культуры. – М.: Прогресс, 1985. – 449 с.
12. Гумилёв Л.Н. Этногенез и биосфера Земли. — 2 изд. испр. и доп. — Л.: Изд-во ЛГУ, 1989. — 496 с
13. Донован Т. Играй! История видеоигр.— М.: Белое Яблоко, 2014 — 648 с.
14. Кастельс М. Власть коммуникации: учеб. Пособие. НИУ ВШЭ. — М. : Изд. Дом Высшей школы экономики, 2016 — 564 с.
15. Кун Николай. [Легенды и мифы Древней Греции](https://bookscafe.net/book/kun_nikolay-legendy_i_mify_drevney_grecii-41253.html) URL: http://www.sno.pro1.ru/lib/kun/
16. Ланир Д. Вы не гаджет. – М.: Издательство Астрель, Corpus, 2011.
17. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 608 с.
18. Леви-Строс К. Структурная антропология. – М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. – 512 с.
19. Лем Станислав. Сумма технологии = Summa Technologiae. — М. : АСТ ; СПб.: Terra Fantastica ; Минск : Харвест, 2002. — 668 с.
20. Лотман Ю.М. Избранные статьи в 3 т. Т. 1: Статьи по семиотике и типологии культуры. – Таллин: Александра, 1992. – 479 с.
21. Луман Н. Медиа коммуникации. – М: Изд-во "Логос". 2005. - 280 с.
22. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с.
23. Макиавелли Н. Государь. – М.: Планета, 1990.
24. Маклюэн Г. M. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. — М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003 — 464 с.
25. Маяк И.Л. Рим первых царей. Генезис римского полиса. – М.: Изд.-во МГУ, 1983. – 278 с.
26. Мелетинский Е.М.. Поэтика мифа.— М: Азбука-Аттикус, 2018— 676 с.
27. Миронов В.В. Образы науки в современной культуре и философии. М.: Гуманитарий, 1997. 254 с.
28. [Мюллер](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%8E%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D1%80,_%D0%A4%D1%80%D0%B8%D0%B4%D1%80%D0%B8%D1%85_%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D1%81) М. [У истоков компаративистики в религиоведении.](http://allrefs.net/c22/3gz4e/) // Введение в науку о религии: Четыре лекции, прочитанные в Лондонском Королевском институте в феврале — марте 1870 года. — М.: Книжный дом «Университет»: Высшая школа, 2002. — 264 с.
29. Платон. Государство. Законы. Политик. – М.: Мысль, 1998. – 798 с.
30. Поршнев Б.Ф. О начале человеческой истории (проблемы палеопсихологии): Монография. – СПб: Алетейя, 2007. – 714 с.
31. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. – М.: Лабиринт, 2003. – 144 с.
32. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1986. – 361 с.
33. Ранк Отто. Миф о Рождении Героя.— М.: Изд-во «Академический проект», 2020.– 238 с.
34. Рат-Вег Иштван. История человеческой глупости. – Дубна: ИЦ Феникс, 1996. – 640 с.
35. Родари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй». М.: Прогресс, 1990 – 191 с. URL: <https://prostranstvo.nethouse.ru/static/doc/0000/0000/0146/146330.8cbz0e6uur.pdf>
36. [Савченко А.](https://www.chitai-gorod.ru/books/authors/savchenko_a/) Игра как бизнес. От мечты до релиза. — М.: Изд-во [Бомбора](https://www.chitai-gorod.ru/books/publishers/bombora/), 2020 – 336 с.
37. Слоттердайк П. Критика цинического разума. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2001. – 584 с.
38. Степин В.С. Цивилизация и культура. – СПб: СПбГУП, 2011. – 408 с.
39. Стукалин Ю.В. Первая энциклопедия Дикого Запада – от A до Z. М., 2014.
40. Тойнби А. Дж. Постижение истории. — М.: Рольф, 2001—640 с
41. Тойнби А. Дж. Цивилизация перед судом истории — М.: Рольф, 2002—592 с
42. Тоффлер Э. Третья волна. - Москва : АСТ, 2009 - 795 с.
43. Утопия и утопическое мышление: Антология зарубежной литературы. – М.: Прогресс, 1991. – 405 с.
44. Фрэзер Дж.Дж. Золотая Ветвь: Исследование магии и религии. — М.: ТЕРРА-Книжный клуб, 2001. — 528 с.
45. Фуко М. Археология знания. Изд. 2-е, испр. – СПб: Гуманитарная акад., 2012. - 415 с.
46. Фуко М. Герменевтика субъекта: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981-1982 учебном году. – СПб: Наука, 2007. – 480 с.
47. Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек. - Москва : Изд-во ACT: Полиграфиздат, 2010. - 588 с.
48. Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления. – М.: Республика, 1993. – 447 с.
49. Харари Ю.Н. «Sapiens. Краткая история человечества» М.: Синдбад, 2011. – 570 с.
50. Хёйзинга Й. Осень средневековья. – М.: Наука, 1988. – 544 с.
51. Хомский, Ноам. Прибыль на людях.: Неолиберализм и мировой порядок. ‑ М.: Праксис, 2002. – 256 с.
52. Элиаде М. Аспекты мифа. – М.: Изд. центр «ACADEMIA», ИНВЕСТ-ППП, 1996. – 240 с.
53. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. Архетипы и повторяемость. – СПб: Алетейя, 1998. – 249 с.
54. Юнг К.Г. Человек и его символы   
    URL: <https://www.litmir.me/br/?b=139670&p=1>
55. Юнг К.Г. Архетип и символ: Сб. работ. – М.: Издательство "Ренессанс" СП "ИВО-СиД",1991. ‑ 304 С.
56. Язык и моделирование социального взаимодействия: Переводы. – М.: Прогресс, 1987. – 464 с.
57. Якоби Иоланда. Комплекс/архетип/символ URL: <https://castalia.ru/translations/iolanda-yakobi-kompleks-arkhetip-simvol-glava-1-kompleks>
58. Якоби Иоланда. Психологическое учение К.Г. Юнга/ URL: <https://carljung.ru/Library/Jacobi2.htm>
59. Ясперс К. Смысл и назначение истории. / Пер. с нем. – М.: Политиздат, 1991. – 528 с.

* <http://www.web-writer.net/fantasy/days/>
* <https://worldbuilding.institute/people/alex-mcdowell>

***8.2. Перечень лицензионного программного обеспечения***

1. Яндекс Браузер
2. Libre Office
3. Adobe Acrobat Reader

***8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»***

* <http://kennethjorgensen.com/worldbuilding/resources>
* <https://thedabbler.ca/ultimate-list-42-worldbuilding-resources/>
* <https://karavansara.live/features/worldbuilding-resources/>
* <http://thewritersaurus.com/2015/10/19/nanowrimo-world-building-resources/>
* <https://medium.com/columbia-dsl/30-immersive-storytelling-platforms-apps-resources-tools-e428309574be>

***8.4. Описание материально-технической базы***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оборудованные учебные кабинеты, объекты для проведения практических занятий | | Перечень основного оборудования |
| Наименование | Адрес |
| Учебная аудитория для проведения лекционных и семинарских занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации | 119991, Москва, Ленинские горы, МГУ, учебно-научный корпус "Шуваловский (аудитории *философского факультета* МГУ) | Наборы ученической мебели, рабочее место преподавателя, ученическая доска.  Демонстрационное оборудование: ноутбук, мультимедийный проектор / жк-экран, система для усиления звука, указка/лазерная указка. |

# Язык преподавания.

Русский

# Преподаватель (преподаватели).

* Сегал Александр Петрович, кандидат философских наук, старший научный сотрудник философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова.
* Костикова Анна Анатольевна, кандидат философских наук, доцент философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова, зав. кафедрой философии языка и коммуникации.
* Спартак Сергей Андреевич, кандидат политических наук, ст. преподаватель кафедры философии языка и коммуникации
* Киселев Михаил Сергеевич, кандидат философских наук, ст. преподаватель кафедры философии религии и религиоведения
* Курбанов Артемий Рустямович, кандидат политических наук, доцент кафедры философии образования
* Ханова Полина Андреевна, кандидат философских наук, ассистент кафедры онтологии и теории познания

# Автор программы.

* Сегал Александр Петрович, кандидат философских наук, старший научный сотрудник философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова.
* Костикова Анна Анатольевна, кандидат философских наук, доцент философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова, зав. кафедрой философии языка и коммуникации.
* Спартак Сергей Андреевич, кандидат политических наук, ст. преподаватель кафедры философии языка и коммуникации
* Киселев Михаил Сергеевич, кандидат философских наук, ст. преподаватель кафедры философии религии и религиоведения
* Курбанов Артемий Рустямович, кандидат политических наук, доцент кафедры философии образования
* Ханова Полина Андреевна, кандидат философских наук, ассистент кафедры онтологии и теории познания